

# Un outil pédagogique particulier : le jeu

Catherine Valiant

formateur IUFM

Certains pensent que l'école, n'est pas le lieu pour de telles pratiques. Pourtant, le jeu comme l'action ont une légitimité inscrite dans les textes officiels<sup>1</sup>.

Par ailleurs le thème de la maternelle en danger est un sujet récurrent dans les médias. Le Monde de l'éducation du mois de juin 2006 y consacre une fois de plus un dossier.

La maternelle française qui a été pensée comme une vraie école doit garder les spécificités qui lui ont donné jusqu'à présent ses lettres de noblesse dans le monde entier.

Les Instructions officielles de 2002 nous mettaient déjà en garde sur « les intentions [qui] se sont en quelques sorte appauvries [et qui] se sont transformées parfois en une simple mécanique d'acquisition des savoirs. »

## **Interrogeons-nous sur l'acte de jouer et définissons en quoi et comment il peut être un outil pédagogique pertinent.**

Tous les animaux jouent, à des degrés divers, mais seuls quelques uns gardent à l'âge adulte la capacité juvénile de jouer. Ce sont principalement les primates supérieurs.

Si le socle sécuritaire est respecté, la moindre spécialisation de l'être humain à la naissance va lui permettre de développer son intelligence. Car le sérieux permet à une société de survivre sur un territoire donné, mais le jeu comme exploration gratuite est un facteur de création et d'invention. Ce ne sont pas des savants comme Louis Pasteur ou Albert Einstein... qui nous démentiront<sup>2</sup>.

Ceux qui se sont penchés sur la façon dont l'enfant s'empare du monde ont souvent travaillé sur cette notion. Anna Freud, Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Jérôme Bruner... pour n'en citer que quelques uns, ont dirigé leur réflexion vers l'étude des démarches ludiques et leurs implications dans le développement de l'intelligence.

Il existe des laboratoires de Recherche sur le jeu et le jouet dans différentes universités.

Gilles Brougère, responsable du DESS en sciences du jeu à Paris 13, nous donne une définition du jeu en cinq critères :

- **la fiction « réelle »**, faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité,
- **l'adhésion**, il n'y a jeu que si le joueur le décide,
- **la règle**, elle est indispensable pour la structuration du jeu,
- **la frivolité**, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser. Il répare les failles ( voir l'enfant et le handicap),
- **l'incertitude**, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

Cette définition doit nous permettre de ne pas confondre de réelles situations ludiques et « des ruses pédagogiques » faisant appel à un support ludique. On dira qu'il n'y a pas de jugement de valeur entre les deux mais qu'il est indispensable pour un enseignant d'être clair dans ses choix.

1- *Qu'apprend-on à l'école maternelle ?* page 16, CNDP, 2006

2- Arthur Koestler, *Le cri d'Archimède*, Calman-Lévy, Paris 1965

Jacques Henriot, chercheur en Sciences de l'Éducation, souligne l'importance toute nouvelle donnée au jeu « *dans la vie collective, dans les processus éducatifs, dans la conception que l'on a de l'homme dans son rapport avec le monde* ».

C'est ici que se situe le travail de la maternelle. Par la socialisation et l'accès aux savoirs, l'école va permettre à l'enfant de mieux comprendre le monde et de s'y installer.

Pour ce faire, il doit percevoir qu'il y a une différence de logique entre la famille et le monde scolaire ; entre l'espace privé et l'espace public.

Si la famille s'inscrit dans la logique de l'amour, l'école s'organise dans une logique du savoir.

A nous enseignants de faire entrer l'enfant dans ce nouveau système en lui faisant acquérir l'*habitus*<sup>1</sup> d'un élève.

### **Que doit-on faire pour l'inscrire dans cette nouvelle logique ?**

- travailler sur le plaisir de faire par soi-même dans la coopération avec ses pairs. L'amener vers « le plaisir de création » défini par Georges Mendel,
- s'appuyer sur la tendance anthropologique universelle à vouloir agir pour transformer le monde,
- laisser s'exprimer la pulsion « épistémophilique »<sup>2</sup> qui est en lien avec la pulsion de vie,
- savoir que comme tout être humain, l'enfant est empreint de manque et d'incomplétude, c'est pour cela qu'il est un être de désir,
- savoir comment l'enfant a acquis jusqu'à présent de nouvelles compétences et s'inscrire dans une continuité facilitante pour lui.

### **En quoi la genèse du jeu chez l'enfant est-elle intéressante pour nous ?**

Lorsqu'on parle de la genèse du jeu, c'est à Donald Winnicott que l'on pense car il a fait preuve d'un grand talent clinique et a cherché à théoriser des observations que chacun d'entre nous peut faire dans sa pratique professionnelle voire dans la vie courante.

A l'inverse de Mélanie Klein qui a posé le jeu comme un moyen thérapeutique permettant d'analyser les enfants comme les adultes. Donald Winnicott, en tant que pédiatre, voit le jeu comme « spontané et universel » et « il soutient que le jeu est un tout qui a des vertus thérapeutiques en soi »<sup>3</sup>.

### **En quoi les vertus thérapeutiques du jeu peuvent intéresser un professionnel de la pédagogie ?**

L'acceptation de la réalité est une tâche sans fin. Aucun être humain ne peut se dégager de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de celle du dehors.

En permanence l'enfant qui pénètre dans le système scolaire va découvrir la frustration dans des situations qu'il ne comprend pas. Donald Winnicott suppose que cette tension peut-être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience dans laquelle il place le jeu, l'art, la religion...

1- Pierre Bourdieu, *Le sens pratique*, p.88-89, édition de minuit, Paris, 1980

2- Du grec « épistémê » : savoir, ensemble de connaissances.

et « philos » : ami, aimer. C'est donc l'amour du savoir.

3- Rémi Bailly, *le jeu dans l'œuvre de D.W.Winnicott*, in enfance psy n° 15, dossier jouer, ERES, 2001

C'est en jouant que l'enfant parviendra à mieux comprendre puis à contrôler les situations qu'il subit.

*L'acquisition de la fonction symbolique* passe par l'utilisation « de l'objet transitionnel » (le fameux doudou), symbole de l'union mère-bébé. Ainsi, l'enfant va vers la symbolisation de la séparation. Il l'accepte, en souffre moins et va même en bénéficier. Cet « espace transitionnel » investi, le libère pour aller vers la socialisation.<sup>1</sup>

Rappelons que l'acquisition de la fonction symbolique par l'enfant est un préalable à son accession au langage. On peut dire que le symbole naît dans « l'air transitionnel » et que le point essentiel de cette aire reste en continuité avec le jeu puis la création.

On trouve une analyse du jeu très proche chez Jérôme Bruner, puisqu'il considère que le jeu est :

- un moyen d'exploration,
- une source de plaisir,
- un terrain propice aux inventions,
- un lieu d'idéalisation et de projection.

La projection étant l'organisation du monde extérieur à partir du monde intérieur. C'est ce que font les enfants lorsqu'ils jouent à faire semblant.

Ils représentent des situations de la vie quotidienne pour s'en distancier et apprendre à les maîtriser. *Là, l'enfant joue les conflits de son développement.* C'est par exemple ainsi qu'il va construire une notion fondamentale : la différence des sexes. C'est en cela que Winnicott parle de fonction thérapeutique du jeu.

Le jeu répond toujours à une préoccupation, à un questionnement, à une situation-problème. L'enfant qui joue est en état de retrait, il se concentre sur son jeu. C'est cette attitude de concentration que l'on retrouvera plus tard chez les adultes qui ont pu utiliser correctement cet espace. L'attitude ludique est un savoir-être intéressant pour les apprentissages.

C'est aussi l'expression d'un processus intellectuel que Jean Piaget nomme **l'assimilation**. C'est à dire une organisation du monde extérieur à partir du monde intérieur. A l'inverse de **l'accommodation** qui oblige l'apprenant à se soumettre à l'organisation des faits et à s'y adapter, l'assimilation a pour fonction la projection d'un projet interne dans le réel. (jeux symboliques, créations artistiques...)

Pour Piaget, c'est la synergie des deux qui permet le développement de l'intelligence.

Les neurosciences apportent aussi leur éclairage sur le jeu. Le développement du cortex est en rapport avec la pensée stratégique. Le cortex immature à la naissance se développe au cours de la vie post-natale. A la naissance les connexions qui ne sont pas établies ne le seront que par stimulation du milieu extérieur. La richesse des connexions va dépendre de celle des propositions. Puis ces connexions ne perdureront que si elles sont utilisées.

On mesure toute la perte possible, si l'on réduit les processus offerts aux enfants.

Un élève qui n'exécuterait que des tâches faisant appel à l'accommodation perdrait des connexions au service des procédures d'assimilation.

Donc l'activité de l'enfant la plus diversifiée possible lui permettra d'aller toujours plus loin dans le développement de son intelligence.

Jean-Pierre Changeux<sup>2</sup>, souligne que le jeu, au même titre que le rêve sont des vecteurs au service de la sauvegarde de l'auto organisation de l'individu.

1- Donald Winnicott, jeu et réalité, Folio essai, 1971

2- Jean-Pierre Changeux, *L'homme neuronal*, Hachette, 1983

## Quelles sont alors les formes pédagogiques les mieux adaptées ?

Il nous faut une pédagogie qui situe les apprentissages dans un contexte culturel où l'enfant est pris en compte dans sa globalité. Dans ses dimensions cognitives, affectives et sociales.

### Les jeux libres

Il est très important de valoriser le jeu libre. C'est à dire suivant la nomenclature piagétienne les jeux sensori-moteurs, les jeux de construction et les jeux symboliques.

Or, le jeu libre est souvent déprécié par les éducateurs ( parents, enseignants, animateurs...)

Les adultes sont désorientés car ils ont du mal à trouver leur place par rapport à ce type de jeux.

Ils pensent que leur rôle se résume à la garderie et à la surveillance.

Ce sont pourtant des moments d'observation et d'évaluation des représentations des élèves très intéressants et forts utiles pour la construction des apprentissages.

L'adulte, c'est déjà celui qui pense l'aménagement de l'espace mis à disposition des enfants. Celui qui doit réfléchir à ce qu'il veut induire, celui qui rend le lieu le plus riche possible et le plus porteur d'émotions et de questionnements. C'est dans ce lieu que le maître va construire une culture commune réutilisable ultérieurement pour des acquisitions de savoirs plus complexes.

L'enseignant peut non seulement réduire l'hétérogénéité de ses élèves en leur fournissant un point de départ commun vécu dans la classe, mais surtout éviter l'ajout d'un handicap supplémentaire<sup>1</sup> dû à une pédagogie qui reposerait sur un implicite acquis ailleurs<sup>2</sup>.

Attention, si l'on veut que ces lieux soient réellement porteurs d'apprentissages ils ne doivent pas être figés mais évoluer au fil du temps afin de réserver toujours des surprises aux joueurs.

### *Les coins jeux sont des ateliers à part entière.*

Dans la classe on ne travaille pas d'abord puis on ne va pas jouer ensuite. C'est ce qu'exprime René Château lorsqu'il dit que « le jeu est le travail de l'enfant », on dira que parfois on a des activités dirigées par l'enseignant, et parfois des activités plus libres que l'on choisit et organise à son grè dans le respect des règles de la classe.

Ainsi la richesse des activités naît de la diversité des choix proposés. Les excès dans un sens comme dans l'autre sont aussi néfastes.

Il n'en reste pas moins que les coins jeux seront à un moment ou un autre de l'année, des points de départ pour un travail plus structuré dans des activités dirigées.

Par exemple, on laissera d'abord s'installer une conversation libre entre pairs dans le coin construction (kaplas, légos...) puis on s'appuiera éventuellement dessus pour créer des apprentissages nouveaux. Ensuite le langage pourra devenir plus technique, soit à partir des objets construits soit sur les modalités de construction. On pourra se diriger ensuite vers la découverte et la réalisation d'écrits fonctionnels.<sup>3</sup>

Il y a donc ici un support pour des **échanges verbaux symboliques** qui contribue à la **construction de soi**. Et des **échanges verbaux techniques** (construction collective, reproduction d'objets, notice prescriptive...) qui permettent l'acquisition de **nouvelles compétences**.

Autrement dit des savoirs être et des savoirs faire.

1- John Ogbu, La théorie du handicap, p27 in Bernard charlot, *Du rapport au savoir*, Anthropos, 1997

2- Bert Van Oers, *La pédagogie du jeu aux Pays-Bas. Une approche vygotkienne*, p 29 in Revue française de pédagogie n°129-oct.nov.déc.1999, INRP

3- on trouvera des exemples très explicites dans l'ouvrage d'Annie Martin, *L'Oral en maternelle*, Nathan pédagogie, 2002

En maternelle nous observons que les enfants construisent leur savoir grâce aux différentes expériences qu'ils vivent à travers leurs jeux. Ils apprennent aussi sans enseignements systématiques en s'appuyant sur les aptitudes du moment.

Ils expérimentent, et par empirisme ils perfectionnent leurs fonctions motrices et mentales.

L'enseignant est là pour aménager un milieu riche afin que ses élèves fassent le plus d'expériences possibles.

Ensuite, l'enseignant devra mettre des mots sur ces expériences afin qu'elles prennent tout leur sens pour les élèves et leur permettent de construire une culture commune.

### **Exemple : le bac à eau<sup>1</sup>**

L'eau a tout d'abord des vertus apaisantes qui peuvent éviter bien des complications lorsqu'un enfant est très énervé.

C'est un support d'activités très motivant, car très proche des préoccupations des enfants.

J'ai souvent entendu des enseignants se plaindre à la récréation de l'entêtement de certains à jouer avec le robinet des toilettes.

Si l'on cherche à comprendre ce que veulent ces enfants, on installera un coin eau dans la classe. A partir de la satisfaction d'un besoin affectif et sensori-moteur, on pourra aller, selon l'âge des élèves, vers des observations, supports d'activités langagières puis vers des expérimentations, sources d'éveil à une démarche scientifique.<sup>2</sup>

### **Les jeux de règles**

Ils supposent l'acceptation d'une convention et son maintien. Les ennemis de ces jeux sont l'égoïsme et l'emportement. Ils sont pour ces raisons encore trop difficiles pour un tout jeune enfant (on commence fin de moyenne section, mais il existe des jeux préparatoires)

Les jeux à règles sont de formidables vecteurs de socialisation et des supports d'apprentissages très motivants. On découvre que la relation à l'autre peut se décliner autrement que dans la compétition. Les jeux de coopération tel que « le Verger » introduisent la notion de solidarité, de responsabilité de chacun au sein du groupe...

Les jeux de société font écho aux jeux collectifs en EPS et peuvent déboucher sur des séances de langage dans le domaine du « vivre ensemble ».

A l'instar du système de classement Dewey pour les BCD, il existe le classement ESAR<sup>3</sup> pour les jeux. Il est utilisé dans les ludothèques et apparaît comme un outil d'analyse très riche pour les pédagogues.

### **Pour conclure :**

Je dirai qu'avec le jeu nous sommes au cœur d'un dispositif fortement inducteur de polyvalence et de transdisciplinarité. S'il est employé comme un outil pédagogique à la fois au service de l'instruction et de l'éducation du jeune enfant, il est un support sans égal pour l'acquisition de compétences car il s'inscrit dans la continuité de ce que l'enfant met naturellement en œuvre pour découvrir le monde. Le rôle de l'enseignant sera de lui permettre d'identifier ses compétences et de les transférer à d'autres domaines.

1- Françoise Guillaumond, *Jouer avec l'eau*, pédagogie de la maternelle, 1001 idées pour la classe, Magnard, 2000

2- Maryline Coquide-Cantor, André Giordan, *L'enseignement scientifique à l'école maternelle*, CRDP Alpes Maritime, 1997

3- E pour jeux d'exercice, S pour jeux symbolique, A pour jeux d'assemblage, R pour jeux de règles simples et complexes.

Pour plus de renseignements lire l'article :

Quel système utilise-t-on pour analyser et classer les jeux ? site ludothèque de l'IUFM